

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2022/v7-i4/379>

Истории сада: опыт использования QR-кода в саду отдела Государственного музея политической истории России Детского музейного центра исторического воспитания

А. В. Дворко

Государственный музей политической истории России, Россия

an_dvorko@mail.ru

Аннотация. Применение цифровых технологий в музее становится всё более распространённым явлением. Одной из самых распространённых из них является технология использования QR-кода (от англ. *quick response* — быстрый отклик). Их использование направлено, прежде всего, на получение дополнительной информации о различных музейных объектах. В статье рассматривается опыт использования QR-кода в проекте по созданию аудиоспектакля «Истории сада», доступного для посетителей на территории сада Детского музейного центра исторического воспитания «Болотная, 13». Выявляются особенности применения подобной технологии в детской среде. Автор анализирует потенциальные возможности использования цифровых технологий не только в музейной экспозиции, но и в онлайн-проектах, адаптированных к современному запросу посетителей. Отмечаются положительные эффекты от цифровизации деятельности музея. Особенно выделяется их образовательная функция.

Ключевые слова: цифровые технологии, QR-код, музейная коммуникация, музей, образование, рекреация, edutainment

Введение

Применение цифровых технологий в музее давно не новое явление — мультимедийные решения, элементы дополненной и виртуальной реальности (VR- и AR-технологии), геймификация и другие диджитал-ресурсы органично вошли в музейную сферу, как удобный инструмент работы с аудиторией. Современного посетителя не удивит традиционным сценарием выставки и описывающей ее экскурсией, необходимы новые модели взаимодействия, соединяющие в себе познавательный контент и развлечение. Как активный канал сохранения и трансляции культурных ценностей, современный музей откликается на меняющиеся запросы посетителей, задавая новые образовательные векторы в своей работе. Исследователи отмечают, что новая стратегия взаимодействия с посетителем эдьютеймент (от англ. *education* — образование, *entertainment* — развлечение) направлена на удовлетворение потребностей в получении знаний за счет разнообразия представленных форм работы с аудиторией [1].

Цифровые инструменты-помощники, которые использует музей, это не только про часть современной образовательной реальности, но, в первую очередь, про внимание к посетителю,

готовому к разнообразной познавательной деятельности. Музей не отказывается от классической модели общения с посетителем, а предлагает различные варианты коммуникации не только во время посещения музея, но и после. Использование двухмерного матричного типа кодирования (QR-код), который не требует особых усилий в создании и использовании, активно внедряется в отечественную музейную практику. Представленный опыт разработки аудиогuida по истории дома и сада на Болотной, 13, доступный посетителю посредством сканирования QR-кода, демонстрирует нам положительный пример использования цифровых технологий в музейной практике, отражающий современные музейно-образовательные тенденции.

1. Детский музейный центр исторического воспитания «Болотная, 13» в историческом контексте

Заслуживает внимания история Детского музейного центра исторического воспитания в Санкт-Петербурге. Старый бревенчатый дом, башенка со шпилем. Среди типовой застройки спального района Выборгской стороны, Детский музейный центр исторического воспитания на Болотной улице выделяется своим неповторимым деревянным фасадом. Построенный по типовому дачному проекту в 1902 г., он переживет своих деревянных соседей на более чем сто лет и сохранится до сегодняшнего дня как место, «где 16 октября 1917 г. ЦК РСДРП (б) принял решение о вооруженном восстании» [2]. Обстановка бывшего предместья Петербурга навсегда сохранит присутствие дачного уклада жизни дореволюционной России, запечатлеет меняющийся облик города и страны в 1917 году и в советское время. Каждая историческая эпоха, которую знал этот дом — неиссякаемый источник сюжетов, предлагаемых посетителю не только в качестве знания и информации, но как личное впечатление, особая атмосфера для размышления о памяти и переживании себя в контексте связи прошлого и настоящего.

Музейная история здания началась еще в 1920-е годы, когда на втором этаже был устроен Ленинский уголок. В 1932 года на доме появилась мемориальная доска, а 22 апреля 1957 года на участке установили бронзовый бюст Владимира Ильича Ленина. В 1967 году в деревянном доме на Болотной улице расположился Мемориальный историко-революционный музей Выборгской стороны. В 1973 году он перешел в качестве филиала Государственному музею Великой Октябрьской социалистической революции и получил название Мемориальный дом-музей Выборгской стороны «Заседание ЦК РСДРП(б) 16 (29) октября 1917 г.». В 1998 году, после долгой реконструкции, в доме разместился Детский центр исторического воспитания. К его юбилею в 2007–2008 годах была проведена реставрация южного, восточного и северного фасадов, восстановлено внутреннее убранство дома, а 23 декабря 2008 года состоялось торжественное открытие Детского музейного центра исторического воспитания, филиала Государственного музея политической истории России. [3, с. 8]. Сегодня ДМЦИВ работает с организованными группами детей и взрослых с экскурсионным обслуживанием по предварительной записи. Одним из главных достоинств центра являются типологически воссозданные интерьеры дачного дома, в котором удачно обыгрывается предметный мир истории — основное музейно-педагогическое направление работы с аудиторией. За последнее время некоторые музейно-педагогические и культурно-досуговые программы вышли за пределы музея в сад, который стал не только рекреационным, но и выставочным интерактивным пространством.

Идея использования музейной территории в целях рекреации оказалась наиболее востребованной в связи с ограничением количества посетителей во время пандемии COVID-19. Рекреация понимается нами не только как место для физического и психоэмоционального восстановления, но и как площадка для проведения интеллектуального досуга, безопасного для посетителей. Перед коллективом стала задача создания удобного в использовании, но познавательного в своей сути продукта, который доступен для каждого посетителя без сопровождения музейного педагога. Подобная обоюдная и удобная система коммуникации музея и его аудитории посредством цифрового продукта давно существует в музейной среде. Исследователи отмечают, что аудиогиды, приложения, геймифицированные платформы позволяют привлечь посетителей с помощью технических инструментов, предоставив свободу выбора маршрута посещения, музейным сотрудникам открывается поле экспериментов по внедрению удобных и актуальных цифровых технологий [4].

2. Использование аудиогuida и QR-кодов в образовательном контенте музея

Результатом одного из проектов ДМЦИВ, который был внедрен в музейную практику в 2020 году, стал бесплатный аудиогид в формате аудиоспектакля, созданного в сотрудничестве с артистами Московского театра оперетты (г. Москва) и Александринского театра (г. Санкт-Петербург). Аудиогид разделен на три тематических блока, каждый из которых знакомит слушателя с историей района и историей дома в разное историческое время. Особенность музейного аудиогuida заключается в его стилистической обработке — аудиоспектакль «Исторического радио» представляет собой три волны радиовещания, увлекающие слушателя своими характерными формами трансляции. Это не просто информация, начитанная голосом, но репортаж с места событий, рассказывающий в прямом включении о тайном собрании большевиков в октябре 1917 г., легкое вещание с рекламными вставками и музыкальными отбивками, как, например, на волне «Лесной FM», и формат интервью в прямом эфире, построенный на архивных данных и воспоминаниях директора детского дома, размещенного на Болотной, 13 в 1920-е гг. Бесконтактный доступ к аудиогиду возможен благодаря использованию системы считывания QR-кода: посетитель сканирует код со своего мобильного устройства и выбирает тот раздел, который интересен для изучения. Страница с аудиоспектаклем и с включенными архивными материалами размещена на официальном сайте ГМП ИР [3].

Основой каждого раздела аудиоспектакля стали архивные материалы, хранящиеся в фондах ГМП ИР, воспоминания участников второго расширенного заседания РСДРП(б) 16 октября 1917 г., личные записи Л. И. Трофимовой (директора детского дома на Болотной, 13), хранящиеся в архиве ДМЦИВ:

- Любопытно узнать, чем был привлекателен для петербуржцев дачный пригород Лесной Корпус в конце XIX и начале XX века? Включите частоту 1900 и настройтесь на волну спокойствия и комфорта «Лесной FM».
- Хотите стать очевидцем событий, произошедших накануне октябрьской революции? Слушайте прямой репортаж с места событий на частоте 1917 «Волна Петрограда».
- Интересно узнать о принципах воспитания подрастающего поколения? На частоте 1930 — «Детское радио» Лидия Ивановна Трофимова, директор детского дома на Болотной, 13, поделится секретами воспитания детей, актуальными в любое время.

Логическим продолжением проекта по использованию удобной системы считывания QR-кода стало создание тематических аудиоспектаклей «Истории сада», открытых во время Всероссийской акции «Ночь музеев-2022» (рис.1).



Рис. 1. Пример использования QR-кода на территории музея

Каждый аудиосюжет представлен в виде двухминутного звукового спектакля о растущих деревьях в музейном саду. Аудиоспектакли основаны на исторических и архивных материалах, записаны профессиональными артистами Московского театра оперетты (г. Москва) Иваном Степанищевым и Василиной Дайнека:

- «Легенда о лиственницах». Семейная легенда первых владельцев дачного дома на Болотной, 13 Михайловых. Шесть лиственниц посажены в честь детей купца Федора Игнатьевича и Екатерины Ефимовны;
- «Время варить варенье». История о традициях высаживания плодовых деревьев на дачных участках, «дачном ритуале», популярном в дореволюционной России;
- «Пионы тети Лиды Лесной». Рассказ, основанный на воспоминаниях жителей района и воспитанников детского дома на Болотной, 13, о заведующей Лидии Ивановне Трофимовой, ее любимых цветах — пионах, которые она лично высаживала в саду;
- «25 съезду КПСС» — 25 елочек. Рассказ сотрудника ГМП ИР кандидата исторических наук, заслуженного работника культуры РФ Валентины Михайловны Ушаковой о посадке двадцати пяти елей в саду на Болотной, 13 в 1975 году;
- «Блокадная елочка». История о детском доме, который расположился на территории дачи в советское время, основанная на воспоминаниях воспитанницы Анели Савченко. Аудиоспектакль рассказывает о том, как воспитанники украшали елки в саду самодельными ледяными игрушками к Новому году в период ВОВ (рис. 2):



Рис. 2. Элемент мультимедийного образовательного контента музея: аудиоспектакль «Блокадная елочка» (видео, URL: <https://youtu.be/S3hf5iFSddo>)

Использование бесконтактной системы считывания QR-кода позволило сотрудникам ДМЦИВ «вынести» за пределы музея некоторые тематических сюжеты, в основе которых не осязаемый экспонат, но воспоминание и рассказ первоисточника, от которого строится сюжетная линия. Если в самом центре музейно-педагогические занятия раскрывают предметный мир истории, где экспонат главенствует, то в «Историях сада» на первый план выходят воспоминания человека, его пережитый опыт, его история. Размещенные в музейном саду, таблички с QR-кодом ненавязчиво приглашают посетителя провести прогулку, дополнив ее информационным и познавательным контентом. Использование способа нарративной практики «сторителлинг» [5, с. 16.], позволяет установить универсальный способ коммуникации, основанный на эмоциональной вовлеченности и переживании, которое может быть глубже, чем интеллектуальное восприятие. Герои рассказа и историческое время становятся ближе к слушателю, временные границы не являются барьером для сопереживания.

Связанные в единый контекст истории дома, каждый аудиоспектакль самоценен, что позволяет создать вариативность посещения сада — можно прослушать все, можно выбрать что-то конкретное, выбирать для знакомства что-то новое при повторных визитах. Удобство считывания кода позволило включить аудиоспектакли в тематические занятия с детьми (рис. 3).



Рис. 3. Взаимодействие юных посетителей музея с интерактивной мультимедийной системой

Опыт показывает, что самостоятельная работа с телефоном по силам ученикам даже начальной школы. Дети с легкостью сканируют предложенный код, получают доступ к информации об объекте в режиме живого времени, используют полученные данные для выполнения задания викторины или квеста.

Заключение

В настоящее время музейное сообщество актуализирует идею перехода коммуникации с посетителем в виртуальное поле посредством цифровых технологий. Причиной тому стало не только широкое распространение и апробация ИТ в музее, активное использование гаджетов посетителями, но и последствия локдауна в связи с пандемией COVID-19. Музей открыл свои двери «онлайн», и теперь это актуальная музейная повестка. Представленный опыт и первоначальный анализ создания и размещения аудиоспектаклей в саду Детского музейного центра исторического воспитания, доступные посредством сканирования QR-кода, представляется нам положительным примером цифровизации музейной среды. Аудио-, видеоматериалы, звуковые подкасты, текстовая информация, размещенные в локальной сети учреждения, доступны посетителю на цифровом устройстве даже после завершения музейного сеанса. Система шифрования не требует особых физических и материальных затрат для создания, удобна в использовании как музейным сотрудникам, так и посетителям во время и после посещения музея.

Литература

- [1] Белькевич Д., Музей в поисках аудитории // Искусство: Музей: настоящее и прошлое. 2012. № 2. С.136-149. URL: <https://iskusstvo-info.ru/muzej-v-poiskah-auditorii/> (дата обращения: 25.09.2022).
- [2] Перечень объектов культурного наследия и выявленных объектов культурного наследия на территории Санкт-Петербурга // Комитет по государственному контролю, использованию и охране памятников истории и культуры. URL: https://kgiop.gov.spb.ru/deyatelnost/uchet/list_objects/1846/ (дата обращения: 20.09.2022)
- [3] Выставка в саду Детского музейного центра исторического воспитания на Болотной, 13 // Музей политической истории России. URL: https://polithistory.ru/visit_us/event-rajon-lesnoj-tochki-otscheta (дата обращения 25.09.2022).
- [4] Блаженкова Ю.П. Современные интерактивные технологии в культурно-просветительской деятельности художественного музея (на примере Приморской государственной картинной галереи) // Искусство Евразии. 2020. № 3 (18). С. 121–130. DOI: 10.46748/ARTEURAS.2020.03.010.
- [5] Шляхтина Л.М. Музейная педагогика: учебно-методическое. СанктПетербург : СПбГИК, 2021. С. 60.

**Garden Stories: the Best Practices of Using a QR Code in the Garden
of the Museum Center for Historical Education of Children
(under the Department of the State Museum of Political History of Russia)**

A. V. Dvorko

State Museum of Political History of Russia, Russia

Abstract. The use of digital technologies in the museum is becoming more and more common. One of the most common of them is the technology of using a QR code (quick response, English). Their use is primarily aimed at obtaining additional information about various museum objects. The article discusses the best practices of using a QR (quick response) code in the project for creating a “Garden Stories” audio performance, available to visitors in the garden of the “Bolotnaya, 13” Museum Center for Historical Education of Children. The author analyzes the practical opportunities of digital technology in the museum exhibition, as well as in online projects adapted to the demands of today’s visitors. The features of the use of such technology in the children’s environment are revealed. The positive effects of the digitization of the museum’s activities are noted. Their educational function stands out in particular.

Key words: digital technology, QR code, museum communication, museum, education, recreation, edutainment

References

- [1] Bel’kevich, D. (2012). Muzej v poiskah auditorii. *Iskusstvo: Muzey: nastoyashcheye i proshloye*. No. 2. 136–149. Available at: <https://iskusstvo-info.ru/muzej-v-poiskah-auditorii/> (access date: 25.09.2022).
- [2] List of cultural heritage objects and identified objects of cultural heritage in St. Petersburg. Committee for the state preservation of historical and cultural monuments. Available at: https://kgiop.gov.spb.ru/deyatelnost/uchet/list_objects/1846/ (access date: 20.09.2022)
- [3] Exhibition in the garden of the Museum Center for Historical Education of Children at Bolotnaya, 13. Available at: https://polithistory.ru/visit_us/event-rajon-lesnoj-tochki-otscheta (access date: 25.09.2022).
- [4] Blazhenkova Yu.P. (2020). Modern interactive technologies in the cultural and educational activities of the art museum (in case of the Primorye State Art Gallery). *The Art of Eurasia*. No. 3 (18). 121–130. DOI: 10.46748/ARTEURAS.2020.03.010.
- [5] Shlyakhtina L. M. (2021). *Museum pedagogy: study guide*. St. Petersburg. SPbGIK. 60 p.